



DER FRATZENCHOR

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Trage die Maske, wecke den Schrei, vollende die Lust, werde Asche.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Alpha Legion
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Alpha Legion
Welttyp	Nachkatastrophen-Welt
Kampfdoktrin	Terrordoktrin
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Der Fratzenchor führt keinen Krieg, er komponiert ihn — und glaubt bis zuletzt, er allein bestimme die Melodie.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Alpha Legion überstand die Horus-Häresie ungewöhnlich intakt. Während andere Verräter-Legionen sich in offenem Wahnsinn oder götterhöriger Zersplitterung verloren, zog sich die XX. Legion in das Auge des Terrors zurück und setzte fort, was sie immer getan hatte: verschleiern, unterwandern, warten. Doch die Jahrhunderte der Legionskriege — jener endlosen, sich selbst verzehrenden Bruderkriege zwischen den Traitor-Legionen im Auge — stellten selbst die Alpha Legion vor eine Frage, die ihre gesamte Doktrin ad absurdum führte: Wer spricht, wenn niemand sprechen darf?

Ein selbsternannter Erbe, der sich auf Alpharius' Mantel berief und mit dem alten Trick der Doppelgänger seine eigene Legitimität fälschte, verlangte von den verstreuten Zellen der Legion Gefolgschaft. Eine Kohorte unter dem Praetor Ares Vantine verweigerte sich — nicht aus Loyalität zu einer bestimmten Wahrheit, sondern weil die Vorstellung eines sichtbaren, beanspruchbaren Anführers der Grundlehre der Legion widersprach. Vantines Kohorte floh tiefer in die Warpstürme des Auges, verlor in einem Hinterhalt drei Viertel ihrer Flotte und strandete schließlich, führungslos und von der Legion abgeschnitten, auf einer Welt, die später Sythrael genannt werden sollte.

Was folgte, war kein Fall im herkömmlichen Sinn, sondern eine langsame Verwechslung. Auf Sythrael überlebte die Kohorte, indem sie Schrecken als einziges verlässliches Werkzeug gegen die tödliche Umwelt und rivalisierende Überlebende einsetzte. Die alte Kunst der psychologischen Kriegsführung wurde zur einzigen verbliebenen Handschrift des Ordens — und über Generationen hinweg wurde das Streben nach dem perfekten Schrecken, dem „vollendeten“ Schrei, ununterscheidbar von Anbetung. Slaanesh nahm nicht durch einen einzigen dramatischen Fall Besitz von ihnen, sondern durch tausend kleine Verfeinerungen, jede für sich vertretbar, jede im Namen des Handwerks. Der Fratzenchor besteht bis heute darauf, keinem Gott zu dienen — eine Selbsttäuschung, die der Orden mit derselben Disziplin pflegt, mit der er einst Doppelidentitäten führte.

Die Heimatwelt

Sythrael ist eine Welt, die bereits tot war, als die Kohorte auf ihr strandete. Uralte Aufzeichnungen — soweit man sie überhaupt entziffern konnte — deuten auf eine vorimperiale Zivilisation hin, die vor Jahrtausenden von einer unbekannten Xenos-Macht ausgelöscht wurde. Die Angreifer hinterließen



ANVIL-OF-WAR

keine Spuren ihrer eigenen Gestalt, nur die Wirkung ihres Werks: weite Wüsten aus schwarzem, verglastem Sand, einen dauerhaften Ascheschleier, der die Sonne zu einer fahlen Scheibe verblassen lässt, und Ruinenstädte, deren Bewohner spurlos verschwanden. Der Orden nennt diese unbekannte Macht bis heute nur „die Schweigenden“ — nicht aus Höflichkeit, sondern weil man ihren wahren Namen nie kannte und sie seither in loser Wiederkehr an den Grenzen von Sythraels System auftauchen.

Zwei einheimische Arten prägen die Kultur des Ordens bis in die Knochen. Die **Aschgeier**, große, kahlköpfige Aasvögel mit fahlgrauem Gefieder, kreisen über jedem Sterbenden auf Sythrael, oft Stunden bevor der Tod eintritt — Kampfbrüder lesen ihr Erscheinen als Vorzeichen und nutzen sie bewusst als psychologisches Signal, indem sie Gefangene an Orten zurücklassen, an denen die Vögel bereits kreisen. Die **Chorwürmer**, blinde, meterlange Grabtiere, die sich durch die Glaswüsten wühlen, erzeugen beim Graben Resonanzschwingungen in den verglasten Gesteinsadern, die je nach Wind wie ferner Gesang oder wie ein vielstimmiger Schrei klingen. Die Gründergeneration hörte in diesem Klang zuerst nur ein Naturphänomen — ihre Nachkommen hören darin eine Stimme, der sie folgen.

Ordenskult

Wo die Alpha Legion Chaos stets als Mittel behandelte — eine Ressource unter vielen, niemals ein Herr —, hat der Fratzenchor diese Distanz vollständig verloren, ohne es sich selbst einzugestehen. Ihr Kult dreht sich um den Begriff des „Vollklangs“: die Vorstellung, dass jeder ausgelöste Schrecken eine Komposition ist, die entweder gelingt oder scheitert, niemals einfach „geschieht“. Vor größeren Operationen versammeln sich verfügbare Brüder im Schreikessel zu einem gemurmelten Chorgesang, der keine Worte enthält, nur Tonlagen — ein Ritual, das nach außen als taktische Vorbereitung, nach innen längst als Gottesdienst funktioniert. Der Orden verehrt keine Statue, kein Symbol Slaaneshs im herkömmlichen Sinn; er verehrt die perfekte Reaktion eines Opfers, aufgezeichnet, archiviert, in der Maskenkrypta verwahrt wie eine Reliquie.

Gensaat-Besonderheiten

Wo die Gensaat der Alpha Legion für ihre Reinheit und Stabilität bekannt ist — ein Werkzeug, das unauffällige Unterwanderung anderer Formationen ermöglichte —, zeigt die Gensaat des Fratzenchors eine ausgeprägte Übersteigerung sensorischer Implantate, insbesondere von Okkulolob und Neuroglottis, gepaart mit einer fortschreitenden Deformation der Kehlkopf- und Halsregion. Der Orden liest dies nicht als Auszeichnung, sondern als Warnsystem.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Das Flüstern: - Der Bruder hört feine Obertöne selbst in vakuumversiegeltem Helm, wo keine Schallquelle existieren dürfte - Die Haut an Kehle und Ohren wird dünner, Adern werden sichtbar, die Stimme wird selbst im Gefecht auffällig leise - Zwanghaftes Sammeln aufgezeichneter Todesschreie von Feinden, private Wiedergabe in Ruhephasen - Unwillkürliches Fingertrommeln in Rhythmen während Wartezeiten oder Stille - Die Augen entwickeln einen schwachen opalisierenden Schimmer, empfindlich gegen grelles Licht

Stufe 2 — Der Hallende Ruf: - Die zuvor nur innerlich gehörten Obertöne werden für andere hörbar; der Bruder summt unwillkürlich unter Stress - Die Halshaut wölbt sich sichtbar, unter ihr bilden sich zusätzliche, vestigiale Stimmbänder — die Stimme spaltet sich gelegentlich in zwei Tonlagen zugleich -



ANVIL-OF-WAR

Der Bruder verzögert bewusst Tötungen, um zuvor einen möglichst „reinen“ Schrei aus dem Opfer zu provozieren - Das Fingertrommeln steigert sich zu ganzkörperlichem Zittern im Gefecht, das die Kampfkraft nicht mindert, aber auffällt - Die Augen sind vollständig opalisierend, fast spiegelnd geworden; der Bruder erträgt weder Dunkelheit noch Stille und trägt zusätzliche Linsen

Kantoren — die Ordenspriester-Äquivalente des Fratzenchors — überwachen Brüder in der Fahlkammer durch ein Ritual namens „Das Zuhören“: eine erzwungene, einzelne Gesangsprobe, bei der jede Abweichung von der erwarteten Tonlage protokolliert wird. Stufe-1-Brüder werden diskret beobachtet und häufiger auf Solo-Terroroperationen entsandt, wo ihre Symptome als Vorteil gelten können. Stufe-2-Brüder verlieren jedes Kommando, werden regelmäßiger dem Zuhören unterzogen und stets mit einem „Aufpasser“ gepaart.

****Stufe 3 — Der Ewige Schrei:**** Der Punkt ohne Wiederkehr. Der Kehlkopfapparat verwandelt sich vollständig, zusätzliche Mundöffnungen bilden sich entlang Kiefer und Hals, der Bruder kann das Erzeugen von Klang nicht mehr unterdrücken. Sein Verstand verengt sich vollständig auf die Jagd nach dem „perfekten Schrei“ in anderen; taktisches Denken erlischt. Solche Brüder werden ohne Zögern der Verlorenen Kompanie zugeführt — es gibt keine Heilung, nur eine letzte Verwendung.

Verlorene Kompanie

Der Orden nennt diese Formation ****Der Stumme Chor**** — eine bewusste Ironie, denn jene, die vom Zwang zum Klang völlig überwältigt wurden, werden zur endgültigen Strafe und letzten Gnade zum Schweigen gebracht.

Jedem Bruder in guter Stellung steht die Choir-Grille zu, ein feines Messinggitter am Unterkiefer der Helmplatte, das den harmonisierten Schlachtruf des Ordens überträgt — sichtbares Zeichen, dass er seine Stimme, seinen Fluch, noch beherrscht. Beim Stummen Chor wird dieses Gitter entfernt und durch eine blanke, verschweißte Kieferplatte ersetzt. Die Entfernung sagt mehr als jedes Symbol: Diesem Bruder wird nicht mehr zugetraut, für den Orden zu sprechen.

Am Rückentrageaggregat jedes Mitglieds ist eine ****Klangkette**** befestigt — eine Reihe dünner Glas- und Knochensplitter, die entlang der Energiespule des Rucksacks aufgefädelt und von deren Restwärme und Vibration in leises Klirren versetzt werden. Für jedes Dienstjahr im Stummen Chor fügt ein Kantor einen weiteren Splitter hinzu — eine Zählung, die klingt, obwohl ihr Träger nicht mehr sprechen darf.

Alle Mitglieder tragen dieselbe blanke, gesichtslose Maske ohne individuelle Linsen oder Verzierung — eine erzwungene Gleichheit, denn diesen Brüdern ist bereits jede persönliche Stimme, jedes eigene Gesicht abgesprochen worden; nur die Masse bleibt.

****„Lasst den Stummen Chor singen, was er nicht mehr sagen darf.“**** — Der Kantor, bei der Freigabe der Formation

Nach dem Tod werden die Körper verbrannt, ihre Asche mit Glas verschmolzen und zu einem neuen Splitter für die Klangkette des nächsten aufgenommenen Bruders verarbeitet. Was übrig bleibt, wird in der ****Maskenkrypta**** neben den Gesichtsplatten der gewöhnlichen Toten verwahrt — dort, wo ohnehin niemand mehr Namen ausspricht.

DESIGN-BIBEL



Farbidentität

Die Rüstungen des Fratzenchors sind in einem verwitterten Knochen-Aschweiß gehalten, das an die verglasten Wüsten Sythraels erinnert — eine Farbe, die zugleich Reinheit vortäuscht und Tod bedeutet. Tiefviolette Akzente markieren jede Kompanie unterschiedlich stark und verweisen unverhohlen auf die Slaanesh-Hingabe des Ordens, während angelaufenes Messing und Bronze an antike, verlorene Kulturen erinnern und die Trophäenästhetik des Ordens unterstreichen.

Rüstung (Hauptfarbe)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Corax White | Base | Grundfarbe für alle Rüstungsplatten | | 2 | Druchii Violet | Shade | Vertiefung der Rüstungsfalten, violette Untertöne | | 3 | Ushabti Bone | Layer | Aufhellung erhabener Kanten, aschfarbener Knochenton | | 4 | White Scar | Edge | Feine Kantenhervorhebung für abgenutztes Erscheinungsbild |

Akzentfarbe (Violett)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Xereus Purple | Base | Grundfarbe für Kompanie- und Kultmarkierungen | | 2 | Druchii Violet | Shade | Vertiefung in Nähten und Vertiefungen | | 3 | Genestealer Purple | Layer | Aufhellung der Fläche | | 4 | Screamer Pink | Edge | Grelle Spitzlichter für den Slaanesh-Bezug |

Metallelemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Balthasar Gold | Base | Grundfarbe für Messing- und Bronzeteile | | 2 | Agrax Earthshade | Shade | Alterung und Vertiefung der Gravuren | | 3 | Sycorax Bronze | Layer | Aufhellung der Metallflächen | | 4 | Runefang Steel | Edge | Scharfe Kantenhighlights für polierte Trophäenstellen |